



Государственное бюджетное общеобразовательное  
учреждение города Москвы «Школа № 1434 «Раменки»

СОГЛАСОВАНО

Председатель МО  
учителей начальных классов  
 Пенкина О.Б.  
Протокол № 2 от 01.09.2016

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 149/03-16 от 01.09.16  
Директор ГБОУ Школа №1434  
 А.В. Карпухин



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

*НАЧАЛЬНОЕ ОБЩЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ*

*Информатика*

2016 год

**Рабочая ПРОГРАММА курса «ИНФОРМАТИКА»**  
(учебник под редакцией А.Л. Семенова)

**2– 4 классы**

**1. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета, курса**

Основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру УУД. Это и задаёт основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высоких ступенях (в том числе, обучения информатике в среднем и старшем звене), наиболее ценными являются следующие компетенции, отражённые в содержании курса:

- *Основы логической и алгоритмической компетентности*, в частности овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы.
- *Основы информационной грамотности*, в частности овладение способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, представленной в различных видах: текст, таблица, диаграмма, цепочка, совокупность.
- *Основы ИКТ-квалификации*, в частности овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения информационных задач.
- *Основы коммуникационной компетентности*. В рамках данного учебного предмета наиболее активно формируются стороны коммуникационной компетентности, связанные с приёмом и передачей информации. Сюда же относятся аспекты языковой компетентности, которые связаны с овладением системой информационных понятий, использованием языка для приёма и передачи информации.

**Изучение информатики в начальной школе даёт возможность обучающимся достичь следующих результатов в направлении - личностного развития:**

- 1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;  
В ряде задач в качестве объектов для анализа с точки зрения информационных методов и понятий взяты объекты из окружающего мира. Это позволяет детям применять теоретические знания к повседневной жизни, лучше ориентироваться в окружающем мире, искать более рациональные подходы к практическим задачам.
- 2) развитие мотивов учебной деятельности;
- 3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- 4) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

### **В метапредметном направлении:**

1) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

В наибольшей степени это умение формируется в проектах, где способы решения обсуждаются и формируются в ходе целенаправленной индивидуальной или групповой деятельности.

2) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

Действие планирования в наиболее развёрнутом виде формируется в проектной деятельности. Действия контроля и оценки формируются в любой задаче курса. Важную роль в этом играет необходимость следования правилам игры. Решение задачи должно соответствовать правилам игры, изложенным на листах определений, что учащемуся легко проверить. Кроме того, решение должно соответствовать условию задачи. В задачах, где это трудно проверить, в помощь учащимся приводятся указания к проверке.

3) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

На протяжении всего курса дети учатся использовать основные структуры курса: мешок, цепочку, дерево, таблицу для создания моделей и схем.

4) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;

Средства ИКТ активно используются во всех компьютерных проектах, обычно для решения практических задач, которые часто включают коммуникативную и познавательную составляющие. Речевые средства используются в большей степени в групповых проектах, где дети вынуждены договариваться между собой, а также в проектах, которые заканчиваются выступлениями учащихся (часто с ИКТ-поддержкой).

5) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;

б) осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;

Наиболее активно эти умения формируются при выполнении групповых проектов и проектов, итогом которых должен стать текст и/или выступление учащихся.

7) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

Курс имеет мощную логическую составляющую. В частности, в курсе последовательно и явно вводятся логические понятия, обсуждаются логические значения утверждений для объекта, условия задач и другие тексты анализируются с точки зрения формальной логики.

8) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества; В наиболее полной мере эти результаты обучения формируются в процессе выполнения групповых проектов. Учащиеся при этом выполняют общую задачу, поэтому им приходится: вести диалог, договариваться о групповом разделении труда, сотрудничать, разрешать конфликты, контролировать друг друга и прочее.

9) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;

10) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

### **В предметном направлении:**

(значок \* относится только к компьютерным вариантам изучения курса):

1) владение базовым понятийным аппаратом:

- знакомство с цепочкой (конечной последовательностью) элементов и ее свойствами, освоение понятий, связанных с порядком элементов в цепочке;
- знакомство с мешком (неупорядоченной совокупностью) элементов и его свойствами, освоение понятий, относящихся к элементам мешка;
- знакомство с одномерной и двумерной таблицей;
- формирование представления о круговой и столбчатой диаграммах;
- знакомство с утверждениями, освоение логических значений утверждений;
- знакомство с исполнителем, освоение его системы команд и ограничений, знакомство с конструкцией повторения;
- знакомство с деревом, освоение понятий, связанных со структурой дерева;
- знакомство с игрой с полной информацией для двух игроков, освоение понятий: правила игры, ход игры, позиция игры, выигрышная стратегия;

- 2) овладение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач, предполагающее умение:
- выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;
  - проведение полного перебора объектов;
  - определение значения истинности утверждений для данного объекта; понимание описания объекта с помощью истинных и ложных утверждений, в том числе включающих понятия: все/каждый, есть/нет/всего, не;
  - использование имён для указания нужных объектов;
  - использование справочного материала для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых и др.) и энциклопедий;
  - сортировка и упорядочивание объектов по некоторому признаку, в том числе расположение слов в словарном порядке;
  - выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;
  - достраивание, построение и выполнение программ для исполнителя, в том числе, включающих конструкцию повторения;
  - использование дерева для перебора, в том числе всех вариантов партий игры, классификации, описания структуры;
  - построение выигрышной стратегии на примере игры камешки;
  - построение и использование одномерных и двумерных таблиц, в том числе для представления информации;
  - построение и использование круговых и столбчатых диаграмм, в том числе для представления информации;
  - использование метода разбиения задачи на подзадачи в задачах большого объёма;
- \*ИКТ-квалификация
- сканирование изображения;
  - запись аудиовизуальной информации об объекте;
  - подготовка и проведение презентации перед небольшой аудиторией;
  - создание текстового сообщения с использованием средств ИКТ;
  - заполнение учебной базы данных;
  - создание изображения с использованием графических возможностей компьютера; составление нового изображения из готовых фрагментов (компьютерная аппликация).

## **2. Содержание курса.**

### **3 класс**

Вопросы и требования, относящиеся только к компьютерным вариантам изучения курса, помечены значком (\*); знаком (\*\*) помечены вопросы и требования, относящиеся только к расширенному ИКТ-варианту изучения курса ("Информатика 3–4").

## **1. Правила игры**

Правила работы с учебником (листами определений и задачами) и рабочей тетрадью, а также тетрадью проектов.

\*Техника безопасности и гигиена при работе с компьютером.

### **Учащиеся научатся:**

правильно работать с учебником (листами определений и задачами), тетрадью, а также с материалами к проектам;

\*соблюдать требования безопасности, гигиены и эргономики при работе со средствами ИКТ;

\*при работе с компьютерными задачами и проектами: сохранить результаты своей работы (нажав кнопку "сохранить и выйти" в среде решения задач либо выбрав в меню "сохранить" при работе в сторонних программных продуктах);

\*при работе с компьютерными задачами: отменить своё неверное действие (при помощи кнопки "отмена"), начать решение задачи заново (при помощи кнопки "начать сначала").

## **2. Базисные объекты и их свойства**

Основные объекты курса: фигурки, бусины, буквы и цифры. Свойства основных объектов: цвет, форма, ориентация на листе. Одинаковые и разные объекты (одинаковость и различие, по-разному определяемое на разных видах объектов: фигурках, буквах и цифрах, бусинах). Допустимые действия с основными объектами в бумажном учебнике: раскрась, обведи, соедини, нарисуй в окне, вырежи и наклей в окно. Совокупность объектов, в которой все объекты разные (нет двух одинаковых). \*Допустимые действия с основными объектами в компьютерных задачах: раскрась, обведи, соедини, положи в окно, напечатай в окне.

### **Учащиеся научатся:**

искать одинаковые объекты, в том числе в большом массиве;

строить совокупность заданной мощности, в которой все объекты разные (бусины, буквы, цифры и др.)

правильно выполнять все допустимые действия с базисными объектами (обведи, соедини, пометь галочкой и пр.);

\*выполнять все допустимые действия с базисными объектами (обведи, соедини, пометь галочкой и пр.) в компьютерных задачах при помощи инструментов «карандаш», «ластик», «галочка», «лапка» и др.;

проверять перебором выполнение заданного единичного или двойного условия для объектов совокупности (мощностью до 25 объектов).

### **Учащиеся имеют возможность научиться:**

проверять перебором одновременное выполнение 3–4 заданных условий для объектов совокупности (мощностью до 25 объектов).

### **3. Цепочка**

Понятие о цепочке как о конечной последовательности элементов. Одинаковые и разные цепочки. Общий порядок элементов в цепочке – понятия: первый, второй, третий и т. п., последний, предпоследний. Частичный порядок элементов цепочки – понятия: следующий / предыдущий, идти раньше / идти позже, второй перед, третий после и т. п. Понятия перед каждой и после каждой для элементов цепочки. Длина цепочки как число объектов в ней. Цепочка цепочек – цепочка, состоящая из цепочек. Цепочка слов, цепочка чисел. Операция склеивания цепочек. Шифрование как замена каждого элемента цепочки на другой элемент или цепочку из нескольких.

### **Учащиеся научатся:**

строить и достраивать цепочку по системе условий;

проверять перебором выполнение заданного единичного или двойного условия для совокупности цепочек (мощностью до 8 цепочек).

выделять одинаковые и разные цепочки из набора;

выполнять операцию склеивания цепочек, строить и достраивать склеиваемые цепочки по заданному результату склеивания;

оперировать порядковыми числительными, а также понятиями: последний, предпоследний, третий с конца и т. п., второй после, третий перед и т. п.

оперировать понятиями: следующий / предыдущий, идти раньше / идти позже;

оперировать понятиями: после каждой бусины, перед каждой бусиной;

строить цепочки по индуктивному описанию;

строить цепочку по мешку ее бусин и заданным свойствам;

шифровать и дешифровать слова с опорой на таблицу шифрования;

### **Учащиеся имеют возможность научиться:**

проверять перебором одновременное выполнение 3–4 заданных условий для совокупности цепочек (мощностью до 10 цепочек).

#### **4. Мешок**

Понятие мешка как неупорядоченного конечного мультимножества. Одинаковые и разные мешки. Мешок бусин цепочки. Перебор элементов мешка (понятия все / каждый). Понятия есть / нет / всего в мешке. Классификация объектов по одному и по двум признакам. Одномерная и двумерная таблица для мешка. Операция склеивания мешков цепочек (декартово произведение).

#### **Учащиеся научатся:**

организовывать полный перебор объектов (мешка);  
оперировать понятиями все / каждый, есть / нет / всего в мешке;  
строить и достраивать мешок по системе условий;  
проверять перебором выполнение заданного единичного или двойного условия для совокупности мешков (мощностью до 8 мешков).  
выделять из набора одинаковые и разные мешки;  
использовать и строить одномерные и двумерные таблицы для мешка;  
выполнять операцию склеивания двух мешков цепочек, строить и достраивать склеиваемые мешки цепочек по заданному результату склеивания;  
сортировать объекты по одному и двум признакам; строить мешок бусин цепочки;

#### **Учащиеся имеют возможность научиться:**

проверять перебором одновременное выполнение 3–4 заданных условий для совокупности мешков (мощностью до 10 мешков);  
выполнять операцию склеивания трёх и более мешков цепочек с помощью построения дерева.

#### **4 класс**

#### **5. Логические значения утверждений**

Истинные и ложные утверждения. Утверждения, истинность которых невозможно определить для данного объекта. Утверждения, которые для данного объекта не имеют смысла.



### **Учащиеся научатся:**

определять значения истинности утверждений для данного объекта;  
выделять объект, соответствующий данным значениям истинности нескольких утверждений;  
строить объект, соответствующий данным значениям истинности нескольких утверждений;  
анализировать текст математического содержания (в том числе, использующий конструкции «каждый / все», «есть / нет / есть всего», «не»);  
анализировать с логической точки зрения учебные и иные тексты.

### **Учащиеся имеют возможность:**

получить представление о ситуациях, когда утверждение не имеет смысла для данного объекта.

## **6. Язык**

Русские и латинские буквы. Алфавитная цепочка (русский и латинский алфавиты), алфавитная линейка. Слово как цепочка букв. Именованное. Буквы и знаки в русском тексте: прописные и строчные буквы, знаки препинания, внутрисловные знаки (дефис и апостроф). Словарный (лексикографический) порядок. Учебный словарики и настоящие словари. Толковый словарь. Понятие толкования слова. Полное, неполное и избыточное толкование. Решение лингвистических задач.

### **Учащиеся научатся:**

правильно называть русские и латинские буквы в именах объектов;  
использовать имена для различных объектов;  
сортировать слова в словарном порядке;  
сопоставлять толкование слова со словарным, определять его истинность.

\*вводить текст небольшого объёма с клавиатуры компьютера.

### **Учащиеся имеют возможность научиться:**

решать простые лингвистические задачи.

## **7. Алгоритмы. Исполнитель Робик**

Инструкция. Исполнитель Робик. Поле и команды (вверх, вниз, вправо, влево) Робика. Программа как цепочка команд. Выполнение программ Робиком. Построение / восстановление программы по результату ее выполнения. Использование конструкции повторения в программах для Робика. Цепочка выполнения программы. Дерево выполнения программ.

### **Учащиеся научатся:**

планировать последовательность действий,  
выполнять инструкции длиной до 10 пунктов;  
последовательно выполнять указания инструкции, содержащейся в условии задачи (и не выделенные специально в тексте задания).  
выполнять простейшие линейные программы для Робика;  
строить / восстанавливать программу для Робика по результату ее выполнения;  
выполнять и строить программы для Робика с конструкцией повторения;  
строить цепочку выполнения программы Робиком;  
строить дерево выполнения всех возможных программ (длиной до 3 команд) для Робика.

### **Учащиеся имеют возможность научиться:**

восстанавливать программу для Робика с несколькими вхождениями конструкции повторения по результату ее выполнения.

## **8. Дерево**

Понятие дерева как конечного направленного графа. Понятия следующий и предыдущий для вершин дерева. Понятие корневой вершины. Понятие листа дерева. Понятие уровня вершин дерева. Понятие пути дерева. Мешок всех путей дерева. Дерево перебора. Дерево вычисления арифметического выражения.

### **Учащиеся научатся:**

оперировать понятиями, относящимися к структуре дерева: предыдущая / следующие вершины, корневая вершина, лист дерева, уровень вершин дерева, путь дерева;  
строить небольшие деревья по инструкции и описанию;  
использовать деревья для классификации, выбора действия, описания родственных связей;  
строить мешок всех путей дерева, строить дерево по мешку всех его путей и дополнительным условиям;  
строить дерево перебора (дерево всех возможных вариантов) небольшого объёма;  
строить дерево вычисления арифметического выражения, в том числе со скобками; вычислять значение арифметического выражения при помощи дерева вычисления;

### **Учащиеся получают возможность научиться:**

строить деревья для решения задач (например, по построению результата произведения трёх мешков цепочек).

## **9. Игры с полной информацией**

Турниры и соревнования – правила кругового и кубкового турнира. Игры с полной информацией. Понятия: правила игры, ход и позиция игры. Цепочка позиций игры. Примеры игр с полной информацией: Крестики-нолики, Камешки, Ползунок, Сим. Выигрышные и проигрышные позиции в игре. Существование, построение и использование выигрышных стратегий в реальной игре. Дерево игры, ветка из дерева игры.

### **Учащиеся научатся:**

оперировать понятиями, относящимися к описанию игр с полной информацией: правила игры, позиция игры (в том числе начальная и заключительная), ход игры;  
строить цепочку позиций партии для игры с полной информацией (крестики-нолики, сим, камешки, ползунок); играть в игры с полной информацией: камешки, крестики-нолики, сим, ползунок; соблюдать правила игры, понимать результат игры (кто победил);  
проводить мини-турниры по играм с полной информацией, заполнять таблицу турнира;  
строить дерево игры или фрагмент (ветку) из дерева игры для игр с небольшим числом вариантов позиций; описывать выигрышную стратегию для различных вариантов игры камешки.

### **10. Математическое представление информации**

Таблицы, схемы, диаграммы. Сбор и представление информации, связанной со счетом (пересчётом), измерением величин (температуры); фиксирование результатов. Чтение таблицы, столбчатой и круговой диаграммы.

### **Учащиеся имеют возможность научиться:**

представлять полученную информацию с помощью таблиц, диаграмм и простых графиков;  
интерпретировать полученную информацию.

### **11. Решение практических задач**

Сбор информации о погоде за месяц, представление информации о погоде в виде таблиц, а также круговых и столбцовых диаграмм (проект "Дневник наблюдения за погодой"). Сортировка большого количества слов в словарном порядке силами группы учащихся с использованием алгоритма сортировки слиянием (проект "Сортировка слиянием"). Поиск двух одинаковых объектов в большом массиве похожих объектов силами группы учащихся путем классификации и с использованием разбиения задачи на подзадачи (проект "Одинаковые фигурки, или Разделяй и властвуй"). Поиск двух одинаковых мешков среди большого количества мешков и объектов путём построения сводной таблицы (проект "Одинаковые мешки"). Исследование частотности использования букв и знаков в русских текстах (проект "Знакомство с русским текстом"). Работа с большими словарями, поиск слов в больших словарях (проект "Лексикографический (словарный) порядок"). Изучение способов проведения спортивных соревнований, записи результатов и выявления победителя (проект "Турниры и соревнования"). Построение полного дерева игры, исследование всех позиций, построение выигрышной стратегии (проект "Стратегия победы").

### **Учащиеся научатся:**

подсчитывать буквы и знаки в русском тексте с использованием таблицы;  
искать слово в словаре любого объема;  
оформлять информацию о погоде в виде сводной таблицы;  
упорядочивать массив методом сортировки слиянием;  
использовать метод разбиения задачи на подзадачи в задаче на поиск одинаковых фигурок;  
использовать таблицу для мешка для поиска двух одинаковых мешков;  
заполнять таблицу кругового турнира;  
строить дерево кубкового турнира для числа участников, равного степени двойки: 2, 4, 8, 16, 32.

### **Учащиеся имеют возможность научиться:**

строить столбцовые диаграммы для температуры и круговые диаграммы для облачности и осадков;  
планировать и проводить сбор данных,  
строить дерево кубкового турнира для любого числа участников  
строить выигрышную стратегию, используя дерево игры.

## **12. ИКТ-компетентность. Решение практических задач**

- \*Изготовление при помощи компьютерного ресурса нагрудной карточки (беджа) (проект "Мое имя", специальная среда).
- \*Совместное заполнение базы данных о всех учениках класса, изготовление бумажной записной книжки (проект "Записная книжка", специальная среда).
- \*Изготовление изображения животного составлением его из готовых частей (проект "Фантастическое животное", специальная среда).
- \*\*Изготовление открытки с использованием набора готовых изображений и графического редактора (проект "Новогодняя открытка",).
- \*\*Оформление и распечатка собственного текста с помощью текстового редактора (проект "Мой рецепт", Перволого или текстовый редактор).
- \*\*Изготовление и демонстрация презентации, включающей текст и фотографии (как снятые непосредственно, так и сканированные) (проект "Мой друг/Мой любимец", презентационная программа).
- \*\*Наблюдение, измерение различных числовых величин, оформление результатов наблюдения в виде презентации (проект "Дневник наблюдения за погодой", специальная среда).

### **Выпускник получит возможность научиться:**

\*искать информацию в соответствующих возрасту компьютерных (цифровых) словарях и справочниках, базах данных, контролируемом Интернете.

## **12. ИКТ-компетентность. Клавиатурный ввод**

\*Выполнение на клавиатурном тренажере серии заданий по освоению слепого десятипальцевого метода печати.

### 3. Тематическое планирование.

3 класс.

№ п/п	Тема разделов
1	Длина цепочки
2	Цепочка цепочек
3	Проект «Мой лучший друг»/ «Мой любимец».
4	Таблица для мешка (по двум признакам)
5	Проект «Одинаковые мешки»
6	Словарный порядок. Дефис и апостроф
7	Проект «Лексикографический порядок»
8	Дерево. Следующие вершины, листья. Предыдущие вершины.
9	Уровень вершины дерева.
10	Уровень вершины дерева.
11	Робик. Команды для Робика.
12	Робик. Команды для Робика.
13	Перед каждой бусиной. После каждой бусины.
14	Перед каждой бусиной. После каждой бусины.
15	Склеивание цепочек.
16	Склеивание цепочек.
17	Контрольная работа 1
18	Проект «Определение дерева по веточкам и почкам».
19	Путь дерева
20	Все пути дерева.
21	Все пути дерева.
22	Деревья потомков.
23	Проект «Сортировка слиянием»
24	Робик. Конструкция повторения.
25	Робик. Конструкция повторения.
26	Склеивание мешков цепочек.
27	Склеивание мешков цепочек.

28	Таблица для склеивания мешков.
29	Проект «Турниры и соревнования», 1-я часть
30	Контрольная работа 2
31	Выравнивание, решение трудных задач.
32	Проект «Живая картина»
33	
34	

#### 4 класс

№ п/п	№ раздела, урока	Раздел программы (указать общее количество часов раздела) Темы уроков раздела
1	1.1	ТБ в кабинете информатики. Проект «Турниры и соревнования»
2	1.2	Круговой турнир. «Крестики-нолики»
3	1.3	Игра. Правила игры. Цепочка позиций игры
4	1.4	Игра «Камешки»
5	1.5	Игра «Камешки»
6	1.6	Игра «Ползунок»
7	1.7	Игра «Сим»
8	1.8	Выигрышная стратегия. Выигрышные и проигрышные позиции.
9	1.9	Выигрышные стратегии в игре «Камешки»
10	1.10	Выигрышные стратегии в игре «Камешки»
11	1.11	Дерево игры
12	1.12	Исследуем позиции на дереве игры

<b>13</b>	<b>1.13</b>	Проект «Стратегия победы»
<b>14</b>	<b>1.14</b>	Проект «Стратегия победы»
<b>15</b>	<b>1.15</b>	Решение задач
<b>16</b>	<b>1.16</b>	Контрольная работа 1
<b>17</b>	<b>1.17</b>	Выравнивание, решение необязательных и трудных задач
<b>18</b>	<b>2.1</b>	Дерево вычислений
<b>19</b>	<b>2.2</b>	Дерево вычислений
<b>20</b>	<b>2.3</b>	Робик. Цепочка выполнения программы.
<b>21</b>	<b>2.4</b>	Робик. Цепочка выполнения программы.
<b>22</b>	<b>2.5</b>	Дерево выполнения программ.
<b>23</b>	<b>2.6</b>	Дерево выполнения программ
<b>24</b>	<b>2.7</b>	Дерево всех вариантов
<b>25</b>	<b>2.8</b>	Дерево всех вариантов.
<b>26</b>	<b>3.1</b>	Лингвистические задачи
<b>27</b>	<b>3.2</b>	Шифрование
<b>28</b>	<b>3.3</b>	Шифрование
<b>29</b>	<b>3.4</b>	Решение задач
<b>30</b>	<b>3.5</b>	Контрольная работа 2
<b>31</b>	<b>3.6</b>	Выравнивание, решение необязательных и трудных задач.
<b>32</b>	<b>4.1</b>	Проект «дневник наблюдения за погодой» (бескомпьютерная часть)
<b>33</b>	<b>4.2</b>	Проект «дневник наблюдения за погодой» (бескомпьютерная часть)
<b>34</b>	<b>4.3</b>	Проект «дневник наблюдения за погодой» (бескомпьютерная часть)

